

## Gesto y percepción

Santiago Roger Godoy

Arte e Investigación (N.º 16), e033, noviembre 2019. ISSN 2469-1488

<https://doi.org/10.24215/24691488e033>

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/aei>

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

La Plata. Buenos Aires. Argentina

# GESTO Y PERCEPCIÓN

## GESTURE AND PERCEPTION

SANTIAGO ROGER GODOY

[tiagodoy@hotmail.com](mailto:tiagodoy@hotmail.com)

Escuela de Filosofía. Facultad de Humanidades. Universidad Nacional de Salta / Instituto de Investigación en Cultura y Arte / Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas / Facultad de Artes y Ciencias Musicales. Pontificia Universidad Católica Argentina Santa María de los Buenos Aires. Argentina

### Resumen

La definición de gesto como movimiento carente de causalidad propuesta por Vilém Flusser ha ramificado en maneras rupturistas de concebir y delimitar lo que deba ser considerado arte. Dicha definición presenta el problema de no poder establecer una relación estable entre gesto y cultura. De esta manera, expondremos primero el problema en cuestión y los callejones sin salida a los que lleva; luego vamos a tomar los aportes de Alex Martoni y Hernán Ulm (2016) en su reelaboración de «rituales redundantes» versus «rituales informativos» para complejizar la explicación del gesto en su nexa con lo intersubjetivo. Finalmente, proponemos ejemplos de gestos artísticos.

### Palabras clave

Gesto; percepción; Vilém Flusser; aparato

### Abstract

The definition of gesture as a movement lacking in causality proposed by Vilém Flusser has branched into rupturistic ways of conceiving and delimiting what should be considered art. This definition presents the problem of not being able to establish a stable relationship between gesture and culture. In this way, we will first expose the problem in question, and the dead ends to which it leads; then we will take the contributions of Martoni-Ulm in his reworking of «redundant rituals» vs. «informative rituals» to make the explanation of the gesture more complex in its nexus with the intersubjective. And finally we propose three examples of artistic gestures.

### Keywords

Gesture; perception; Vilém Flusser; apparatus



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribucion-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

«Si las puertas de la percepción  
quedaran depuradas,  
todo se habría de mostrar al hombre  
tal cual es: infinito.»  
William Blake (en Huxley, 1954)

Vilém Flusser (1994) nos da una definición de lo que es para él un gesto: «El gesto es un movimiento del cuerpo, o de un instrumento unido a él, para el que no se da ninguna explicación causal satisfactoria» (p. 8). Al desvincular al movimiento gestual de toda causalidad, Flusser (1994) lo distingue y lo separa completamente de todo acto y arco reflejo (excitación, conducción, reacción) en cuanto proceso involuntario y, con ello, de toda teoría que intente explicarlo a partir de una psicología fisiológica con un esquema estímulo-respuesta. De esta manera, el *movimiento reactivo* de mi brazo al ser pinchado por un objeto punzante no sería un gesto; este se produce, por el contrario, cuando la acción que sucede a la excitación no se justifica satisfactoriamente por el supuesto estímulo que lo produce; entre el objeto excitante avanzando sobre mi carne y el movimiento que le sucede hay un hiato; aquel (el pinchazo) no explica a este (movimiento gestual). Sin embargo, este gesto está pleno de significado; de hecho, es la posibilidad misma de la significación. En efecto, el movimiento con el que *ilustro* o *actúo* el pinchazo en mi brazo se convierte, para el que comparte un código conmigo y lo comprende, en el significado (el representante) del dolor que me está produciendo dicho pinchazo.

Nos preguntamos entonces: ¿de dónde viene este movimiento sin causa o el gesto como movimiento que no se deja justificar por sus causas, en este caso, fisiológicas? Pareciera que Flusser (1994) se enfrenta a una disyuntiva: por momentos parece afirmar que los gestos nos vienen de la cultura y que sus diferencias y relaciones son las diferencias y relaciones entre complejidades culturales, pero entonces, un gesto no sería un movimiento que no puede explicarse por su causa, sino que su causa no es fisiológica o psicológica, sino cultural. Desde esta postura, podemos estar de acuerdo en que todo movimiento, entendido como gesto, es un exceso, un excedente que no admite una reducción naturalista (de una causalidad biológica); pero una cultura tiene su propia lógica, su propia manera de funcionamiento, su propia complejidad y puede valerse, con un poco de optimismo epistemológico, por sí misma para justificar sus fenómenos.

Si en algunos momentos, Flusser (1994) admite que este *acuerdo* que posibilita el código que da nacimiento al significado como razón del gesto es de orden social o cultural, en otros intenta independizar a toda costa el gesto de cualquier causalidad del tipo que sea: en este antagonismo produce párrafos como el siguiente, donde parece querer eludir el bulto haciendo la distinción entre *teoría* y *código*, como si esta distinción, que puede ser real y válida, nos permitiera emancipar al gesto de toda causa:

De este modo un movimiento, de acuerdo con el criterio de la definición propuesta, es un gesto, dado que ninguna de las teorías que el observador tiene a su disposición explicara de forma

satisfactoria ese movimiento. Se puede afirmar naturalmente que semejante movimiento es siempre el síntoma de alguna otra cosa (por ejemplo, de la cultura en la que está codificado); pero este no es el motivo por el que se denomina gesto. Un gesto lo es porque presenta algo, porque con él mismo sólo se trata de dar un sentido a alguna cosa (Flusser, 1994, p. 11).

### **Gesto y ritual a partir de Ulm-Martoni**

La interpretación que Alex Martoni y Hernán-Ulm (2016) realizan de la noción flusserliana de gesto vincula, por un lado, la relación entre *gestos* y *afectos* como el modo en que se evidencia la pertenencia a una comunidad y, por el otro, reafirma el carácter metodológico mediante el cual los gestos hacen visibles las transformaciones que nuevas tecnologías producen en nuestro modo de percibir. Con relación a lo primero, los autores sostienen: «Los gestos son el índice afectivo por el que la construcción de vínculos define el horizonte en el que una maquina social permite nuestro propio reconocimiento como “comunidad”» (Martoni & Ulm 2016, p. 66). Con respecto a las tecnologías, explican: «Los “aparatos” llevan adelante grandes configuraciones perceptivas porque modifican los modos en que espacio y tiempo son percibidos» (Martoni & Ulm, 2016, pp. 66-67). Ante esta relación entre tecnología y gestualidad, la noción misma de gesto abarca tanto el movimiento producido por la necesidad de adaptación del cuerpo a un aparato técnico concreto (desde el gesto de aproximar al oído la mano que agarra la bocina del teléfono para poder hacer uso de este, hasta el gesto de componer una obra musical de veintitrés minutos porque esto es lo que dura cada lado de un disco de vinilo) como el movimiento que no se deja explicar satisfactoriamente por la necesidad de uso de un aparato ya que encuentra su explicación en la relación afectiva que nos une como comunidad.

Ahora bien, ampliando la noción de ‘aparato’, a partir de otros escritos de Flusser, como *Filosofía de la fotografía* (1990), se desdibuja la distinción planteada más arriba, ya que un aparato sería cualquier máquina o herramienta de uso técnico tecnológico: un instrumento o utensilio cualquiera, un artefacto, un dispositivo o el Estado como aparato estatal. Cabe preguntar, entonces, si la noción de aparato conquista también la noción de ‘comunidad’ y con ella los afectos que esta configura. De ser así, la identificación es total y la relación causal de las determinaciones de toda gestualidad encuentra su explicación en lo que se entienda por aparato y, a la inversa, los gestos resultarían una fuente indispensable para la comprensión de los mismos.

Ahora bien, pensar el modo en el que los aparatos y la necesidad de adaptación a ellos, transforman, configuran y dan sentido a la gestualidad es adoptar el criterio de aquel que mira (en tanto los gestos son siempre del orden de lo acaecido ante la mirada). Aunque, en cierta manera, todo gesto nos informe de nuestra interioridad porque alude al código que permite la comprensión y el reconocimiento de ese movimiento gestual como poseedor de sentido, la vida de todo gesto es del orden de lo exhibitorio. ¿Se podría decir, entonces, que el proyecto de Flusser (1994) de descubrir los afectos por medio de la observación y la comprensión de los gestos es una manera de hacer comparecer la interioridad como *acordamiento* en cuanto enlace entre subjetividades?

Es aquí donde la interpretación de Martoni y Ulm (2016) da un giro más a la cuestión al introducir la noción de 'percepción'. En efecto, por un lado, teníamos al agente que ve gestos y los interpreta a la luz de códigos internalizados y, por el otro, al agente (investigador) que establece, mediante un segundo nivel de interpretación, la relación entre los gestos y los afectos configuradores del código como modo de pertenencia a una comunidad. Sin embargo, notemos que aquí nos falta el agente perceptor, es decir, aquel que padece el afecto fruto de la percepción que produce el movimiento, aquel que es (en el sentido de un impersonal) sometido al aparato (aquel que escucha música o que actúa compelido por cohesión estatal, social o comunitaria).

De esta manera, se produce una determinación causal de circuito cerrado en donde cada gesto, cada afecto y cada percepto es la emergencia necesaria de la configuración programática de un aparato. Si, en algunos casos, algunos de mis gestos no están condicionados por la adaptación de mi cuerpo a un aparato tecnológico, se encuentran condicionados, en cambio, por aparatos socio-culturales (en tanto son un excedente que no se deja explicar satisfactoriamente por el encuentro entre mi fisonomía y la del aparato tecnológico). Del mismo modo, siguiendo esta interpretación, pareciera que mis afectos son el producto de un contrato o un consenso comunitario ya que ninguna emotividad puede ser explicada satisfactoriamente por la situación vivida; y finalmente la interpretación de Martoni y de Ulm (2016) nos advierte que toda percepción (que creíamos el último reducto virgen o al menos susceptible de ser limpiado de toda determinación cultural) es producto de un ritual concebido en comunidad: «Percibir implica nuestra participación en un ritual compartido por un “nosotros” (que es él mismo resultado de ese ritual común)» (p. 64).

Ahora bien, el circuito propuesto hasta aquí explica la disposición de cuerpos a partir de los mecanismos con los que una determinada comunidad hace gesticular, sentir y percibir a sus subjetividades integrantes (o dicho con mayor precisión, crea subjetividades), pero de una manera casi sincrónica; es decir, no explica ni la génesis de un estado de situación comunitario, ni la concreta fabricación de subjetividad a partir de los códigos de comunidad determinada, ni los cambios o movimientos que dicha comunidad pueda sufrir (y que de hecho sufre). De la misma manera, este esquema cerrado, no da cuenta de los procesos de producción de tecnologías indispensables para explicar la creación de nuevos cuerpos y nuevas subjetividades.

Sin embargo, en la interpretación que Martoni y Ulm (2016) realizan de la distinción teórica de Flusser (1983) entre rituales redundantes y rituales informativos encontramos dos maneras de comprender el mismo fenómeno de las determinaciones entre comunidad y cuerpos o subjetividades: con una mirada sincrónica o con una mirada diacrónica, respectivamente:

Flusser propone un desplazamiento en la forma de colocar estas cuestiones pensando, a partir de un léxico propio de la teoría de la comunicación, nuestros rituales según una perspectiva que los divide entre «redundantes» e «informativos». Si los primeros reiteran respuestas

anticipadas por el ritual, los segundos abren el ritual más allá de sus presupuestos, inventando «nuevas jugadas» (Martoni & Ulm, 2016, pp. 67-68).

Pero entonces no se trata de encontrar un gesto, un afecto o un percepto sin determinación, sin causa; se trata de encontrar los mecanismos mediante los cuales es posible extraerles a los aparatos (a las reglas de los rituales) nuevas configuraciones. De esta manera, la noción de *ritual informativo* nos serviría para explicar el aspecto genético, diacrónico del mismo fenómeno de determinación. La descripción de los rituales informativos explica buena parte de las producciones artísticas y, en todo caso, el efecto que estas producen:

Para Flusser no se trataría de rechazar ni de abrazar las reglas sino de intentar extraer de ellas el máximo de indeterminación posible: el carácter informativo de cada jugada aumenta la incertidumbre del programa permitiendo abrir la experiencia perceptiva más allá de los contenidos anticipados en ellos. En este sentido, el arte nos hace comprender el interior de los aparatos (el funcionamiento de las máquinas sociales) y, así, nos permite volver sus reglas contra ellos mismos para algo que no sea una mera redundancia de sí mismos<sup>1</sup> (Martoni & Ulm, 2016, p. 68).

Con respecto al arte, que es lo que nos interesa, pareciera que las formas bajo las cuales un ritual devuelve *información* (es decir, produce un efecto al desligar la subjetividad percibiente de sus cláusulas afectivas o de *acordamiento* que la ligan a una comunidad) son diversas, heterogéneas y difíciles de reunir en una lógica simple, justamente porque lo que produce el desajuste o la irregularidad es el elemento discordante, no por ser desconocido o extraño, sino por no haber sido explotado o exhortado desde un ángulo determinado y en una posición específica de relación con otras dimensiones de su ámbito. En todo caso, podemos decir que, de existir una lógica, es de una generalidad resbaladiza, borrosa y puede interpelar de la siguiente manera: encuentra una nueva relación, pero no desconozcas que la potencia no está en la relación por sí, sino en el modo concreto en que se produce esta relación, en la destreza del oficio en donde cada determinación del detalle cuenta sin que se pueda procurar una regla para repetir el mismo resultado. Lo extraño es, a espaldas del imperativo anterior, que gran parte de los rituales informativos están destinados a ramificarse en repeticiones generadoras de las reglas de un ritual redundante, del mismo modo en que las *revoluciones científicas* (Kuhn, 2004); de la teoría de Thomas Kuhn (2004) están destinadas a volverse *ciencia normal* bajo el imperio de un mismo paradigma hasta que una nueva revolución lo destrone.

<sup>1</sup> Este mecanismo de modificación y de transformación propuesto acá no es exclusivo del arte, hasta es difícil decir su alcance por lo que pudiera abarcar (pareciera que la vida en su forma más cotidiana se ve sometida a esta lógica de movimiento, la política en el sentido restringido, las ciencias que, en muchos casos, extraen un nuevo sistema, un nuevo *paradigma* a rigor de haber intentado por todos los medios perfeccionar y mantener la continuidad del *paradigma* (Kuhn, 2004) reinante con toda sus falencias; pensemos en Nicolás Copérnico estudiando a Johannes Kepler, o a János Bolyai y Carl Friedrich Gauss estudiando a Euclides.

## De las reglas como posibilidad

De esta manera, y por lo dicho hasta acá, nuestra apuesta se afana en creer que la actitud rupturista o la pretensión innovadora que se desprenden de una definición del gesto sin causa genera un conflicto o se mantiene a distancia de las potencialidades de las reglas. Por lo tanto, queremos mostrar de qué manera es posible hacer jugar estas reglas a favor de una nueva dirección, incluso a veces cuando las relaciones están ya en proceso, a espaldas de la una voluntad artística. Por su parte, creemos que lo interesante como investigador del arte no es encontrar teorías o conceptos, mecanismos o lógicas que expliquen y unifiquen el fenómeno de los rituales informativos, sino proporcionar herramientas que faciliten la comprensión afectiva perceptiva de la singularidad de una obra concreta; es decir, la investigación y el análisis debe ponerse a servicio de la preparación perceptiva para que la *experiencia* acontezca.

Existen obras en donde la preparación perceptiva es parte de la decisión estética y funciona como conductor de la experiencia no pudiendo separarse lo experimentado de los mecanismos que llevaron a él. Este es el caso de *Miramientos* (1997), de Javier Marías.<sup>2</sup> En esta obra el autor nos presenta las fotografías de catorce escritores. De cada escritor muestra dos imágenes, una de juventud y otra de madurez, y a continuación realiza una descripción libre y desordenada de lo que se percibe en ellas. En las descripciones se mezclan rasgos y detalles del personaje de la fotografía fácilmente identificables (como el modo de vestir y el peinado), interpretaciones de las actitudes de los personajes, pensamientos sueltos sobre el contexto y la trama en la cual puede estar incluida la situación de la imagen; los criterios para la selección de las fotografías son pocos y apelan a la subjetividad:

Así pues, la única condición que me impuse para la elección de los retratados fue que no entrara gente cuyo aspecto me resultara antipático o desagradable (no me tientan las inectivas, y ya nos caen demasiadas), ni de la que tuviera tan mala opinión personal o literaria que pudiera influirme a la hora de describir y comentar su rostro (Marías, 1997, p. 11).

Por su parte, las condiciones para la descripción literaria (escrita) intentan ceñirse lo más posible a lo que se presenta a la percepción de la imagen:

En ningún caso se habla de otra cosa que de eso, de los rostros y las actitudes: ni de las vidas ni de las obras, y en aquellas oportunidades en que por amistad o identificación yo sabía bastante del carácter del retratado o conocía su biografía, procuré olvidarlos —quizá sin éxito— y centrarme sólo en lo que veía (Marías, 1997, p. 13).

<sup>2</sup> Javier Marías Franco (Madrid, 20 de septiembre de 1951) es un escritor, traductor y editor español, miembro de número de la Real Academia Española. Ganador de una cuantiosa cantidad de premios nacionales e internacionales: Premio Nacional de Traducción 1979; Premio Herralde 1986; Premio Ciudad de Barcelona 1989; Premio de la Crítica 1992; Prix L'Œil et la Lettre 1993; Premio Rómulo Gallegos 1995; Premio Fastenrath 1995 (Real Academia Española); Prix Femina Étranger 1996 (Francia); Premio Nelly Sachs 1997 (Dortmund), entre muchos otros.

El trabajo de lectura de esta obra (e imagino que el de escritura también) es de descubrimiento y de manipulación: uno se ve constantemente obligado a volver a mirar las imágenes y a descubrir en ellas aquello que se describe en la prosa. Se suma, a su vez, el esfuerzo por localizar aquellas apreciaciones no tan evidentes y que en muchos casos parecen tener un carácter mágico; la imagen se torna portadora de un mensaje-experiencia que ni por lejos habríamos descubierto en un primer golpe de mirada. Hay una creciente sensación de infinito: la imagen muestra todo lo que mi percepción pueda poner allí, o relacionar allí, o extraer; nunca estamos seguros de donde viene lo que se recolecta. Así nuestra percepción visual es acrecentada, potenciada y guiada por la palabra; estas funcionan como conjuro y evocación y estamos aquí ante la mayor distancia posible del elemento significativo de las mismas, porque su devenir lineal, se desvanece ante la necesidad de la comprensión de las imágenes que la justifican. Los límites de estas experiencias son inciertos. Llega un punto en que palidece la familiaridad de las imágenes de estos escritores, ya no son escritores o ya eso no importa, ni son el retrato de una época (con sus vestimentas y sus fachadas), los colores, las formas, líneas, y contornos son una excusa para la experiencia perceptiva.

Por su lado, gran parte de la música electrónica (música con sonidos sintéticos) que ya ha entrado en el circuito comercial (es decir, dejando de lado la música electrónica académica) es rigurosamente diatónica (se mueve siempre respetando la escala que eligió). Del mismo modo, el grueso de esta música evita sistemáticamente los ritmos ternarios. En ese sentido, la gran novedad de este tipo de música se encuentra en el aspecto tímbrico y de color en todos sus niveles.

En una obra del estilo *progressive house*, el compositor Reyvax Duared en el tema «I can't left my heart» (2018) utiliza un recurso que interpela al aspecto más sensitivo que la música pueda proporcionar (los parámetros del sonido), en la dimensión menos estructurada de nuestra percepción (aquella que no se deja atrapar o comprender por las estructuras o las formas): en un segmento largo de la mencionada obra, se utiliza una melodía simple (diatónica) que se repite insistentemente en *loop*; esta melodía es dividida en varias partes y colocadas en diferentes pistas sin que se corte la continuidad de la misma. Esto permite modificar por separado los distintos parámetros sonoros de las diversas partes de la melodía (reverberación, *delay*, filtros en la ecualización, en los agudos, graves o medios, en los armónicos o en los bajos, etcétera). El efecto perceptivo de este procedimiento es, literalmente, alucinante o alucinógeno: uno escucha, en una primera y superficial capa perceptiva una melodía continua en *loop* que pareciera no modificarse en nada. No hay alteración melódica rítmica o armónica; sin embargo, a medida que la melodía se repite, hay una fuerte sensación de que algo está mutando, de que esta mutación es radical y aun así no podríamos decir qué es lo que cambia. Se produce una paranoia sensitiva, como si algo importante estuviera sucediendo en la habitación de al lado y nos sentimos unos estúpidos por no ir a ver de qué se trata; algo sucede en nuestras narices y nos lo estamos perdiendo. A su vez, hay un alto grado de hipnotismo en esta sensación, porque nuestra atención perceptiva involuntaria (inconsciente, quizás pudiéramos decir) está en vilo, a la espera o al acecho de lo que va a pasar y lo que debe sentir. Este segmento dura un poco



más de cuatro minutos sin que apenas lo notemos. El procedimiento aquí presentado, que es el «puntum» (Barthes, 1990, p. 63) de la obra, no podría ser registrado en la Sociedad Argentina de Autores y Compositores (SADAIC) por la sencilla razón que no podría ser escrito o al menos no en nuestro sistema dimensional de notación occidental en vigencia.

El tercer ejemplo que queremos mostrar se aleja un poco del orden de lo exclusivamente perceptivo y apela un poco más a nuestra memoria cultural. El juego acá es con la tradición o, mejor dicho, con el ordenamiento y la estructuración que una tradición hace de ciertos impulsos perceptivos.

Guillermo Rizzoto es un compositor y guitarrista argentino (de Rosario de Santa Fe) que reside en España. Su versatilidad con el instrumento le permite incursionar con gran desenvoltura en una enorme cantidad de géneros musicales. Todo el tiempo se embarca en nuevos proyectos con músicos provenientes de las culturas más variadas y con músicos interesados en músicas de otras épocas. En su canal de Spotify<sup>3</sup> se encuentran sus discos pensados como *obras*, con una interpretación pulida y un sonido de grabación de estudio. Por su parte, en su canal de YouTube<sup>4</sup> encontramos una variedad más extensa de su música: allí se recopilan conciertos en vivo, videos en los que toca con otras artistas, videos con una estética profesional, entrevistas, etcétera. Ahora bien, en su perfil de Facebook<sup>5</sup> se da la libertad de grabar (seguramente con algún celular) y de subir pequeños videos de pocos segundos, uno, o dos minutos donde muestra alguna idea musical sugestiva. Por lo general, se comprende y es clara la epifanía que intenta comunicar, por ejemplo, en un caso toca el fragmento de una chacarera en el que hace una cantidad enorme de variaciones rítmicas en el rasguído de la forma chacarera. Cuando este recurso agota al oído, cuando el cambio de un ritmo a otro perdió su efecto, su fuerza, comienza una variación en la dimensión armónica que continúa con la variación rítmica de tal manera que nunca se pierde la expectativa. A su vez, se suma que las variantes armónicas responden a la típica modulación cromática de bordadura de un acorde tan usada en la música flamenca; esto produce una sensación de familiar extrañeza en tanto nos es difícil identificar qué es lo que no está pudiendo ser reconocido por nuestra memoria cultural auditiva. En efecto, no hay nada de extraño porque ambos recursos son familiares a nuestros oídos ya que se encuentran presentes en nuestro ADN musical (los recursos básicos de la música flamenca y los recursos básicos de la música folclórica argentina). Lo extraño, lo desconcertante, es encontrarlos en la misma fiesta y bailando juntos en perfecta sincronía, siendo que pertenecen a universos distintos.

En estos ejemplos, la familiaridad es decisiva para producir, mediante un efecto centrífugo, un desplazamiento afectivo perceptivo. En efecto, el proyecto *Miramientos* se beneficia del carácter inmóvil de las fotografías en la que es posible reconocer todos sus elementos para la preparación gradual, mediante la palabra, de la experiencia perceptiva de desidentificación y

3 Canal de Spotify de Guillermo Rizzoto: <https://open.spotify.com/artist/1RHC9Gj1HoAQr5lygSyVXV>

4 Canal de YouTube de Guillermo Rizzoto: <https://www.youtube.com/user/guillerulo>

5 Perfil de Facebook de Guillermo Rizzoto: <https://www.facebook.com/guillermo.rizzotto>



multiplicación de lo percibido. Del mismo modo, la melodía diatónica claramente reconocible en «I can't left my heart» es el soporte idóneo para la manipulación de dimensiones sonoras no tan evidentes a nuestro acostumbramiento auditivo. En el caso de la chacarera-flamenca la decisión de no apelar a nada por fuera de lo conocido, sino, en cambio, establecer lazos entre familiaridades que hasta entonces permanecían en compartimentos estancos es fundamental para lograr el efecto buscado. Es decir, no hay necesidad de traspasar los límites, de generar un pensamiento radical de ruptura o de modificación, sino que se debe tener imaginación para extraer nuevas jugadas a viejas reglas de la percepción.

Finalmente, y a modo de conclusión, quisiera presentar un proyecto realizado por el músico y productor Brian Eno y el pintor Peter Schmidt que se denomina *Oblique Strategies: over one hundred worthwhile dilemmas* [Estrategias Oblicuas: más de cien dilemas que valen la pena].<sup>6</sup>

Juego de cartas desarrollado por Brian Eno y el artista Peter Schmidt. Este tarot es un oráculo tecnológico para ser usado cuando se está atascado en un problema o cuando se necesita una perspectiva fresca en una situación dada. En cada carta hay un aforismo (algunas contienen paradojas prácticas sobre procesos creativos). Cada uno por separado habían llegado a reunir por escrito una serie de axiomas, estrategias advertencias, reglas que les servían para salir de situaciones de bloqueo creativo (Rud, s. f., s. p.).

Dejemos que Brian Eno (en *Dangerous Minds*, 2013) explique con sus palabras la naturaleza, el carácter y la intención de este proyecto:

Eno le dijo a Charles Amirkhanian en KPFA en Berkeley en 1980: «Las estrategias oblicuas evolucionaron a partir de experiencias personales en sesiones de trabajo en el que el pánico de la situación (particularmente en estudio de grabación) tendían a hacerme olvidar rápidamente que había otras maneras de trabajar y que existían formas tangenciales de atacar los problemas que eran en muchos sentidos más interesantes que el enfoque frontal directo. Si en situaciones de pánico tiendes a adoptar el foque frontal directo porque parece ser el que producirá mejores resultados. Por supuesto, frecuentemente ese no es el caso; es solamente el método más obvio y aparentemente más seguro. La función de las estrategias oblicuas, era, inicialmente, servir como una serie de advertencias que decían “no olvides que podrías adoptar esta actitud” o “No olvides que podrías adoptar aquella actitud”»<sup>7</sup> (s. p.).

6 La primera aparición de *Estrategias Oblicuas* fue en 1975 a partir de *The Thoughts Behind the Thoughts* —una caja que contiene 55 oraciones tipográficas impresas, de Peter Schmidt (Emr, 2010)— y se trataba de un maso de cartas de 7 x 9 cm en una caja negra. Luego se realizaron muchas versiones de diferentes tipos y tamaños, y con mayor cantidad de cartas. Actualmente se las puede conseguir como aplicación para Android —aunque estas versiones aparecen y desaparecen constantemente no sabemos bien si por cuestiones de derechos legales— y en la web, con introducciones y prólogos distintos en formatos pdf o como aplicación que simula el azar de una tirada de cartas.

7 «Eno told Charles Amirkhanian at KPFA in Berkeley in 1980: The Oblique Strategies evolved from me being in a number of working situations when the panic of the situation—particularly in studios—tended to make me quickly forget that there were others ways of working and that there were tangential ways of attacking problems that were in many senses more interesting than the direct head-on approach. If you're in a panic, you tend to take the head-on approach because it seems to be the one that's going to yield the best results Of course, that often isn't the case—it's just the most obvious and—apparently—reliable method. The function of the Oblique Strategies was, initially, to serve as a series of prompts which said, “Don't forget that you could adopt this attitude”, or “Don't forget you could adopt that attitude”» (*Dangerous Minds*, 2013, s. p.). Traducción del autor.

Acá alguno de los aforismos-reglas-estrategias de estas cartas: «Haga primero lo último»; «La repetición es una forma de cambio»; «Honre al error como a una intención oculta»; «Una línea tiene dos lados»; «Descarte un axioma»; «Descubra sus fórmulas y abandónelas»; «Haga nada tanto como le sea posible»; «No se asuste de las cosas porque sean fáciles de hacer»; «Haga algo aburrido»; «Enfatice las diferencias»; «Enfatice las repeticiones»; «Enfrentado con una elección, haga ambas»; «Mire de cerca a los detalles más embarazosos y amplifíquelos»; «Haga valioso un espacio en blanco colocándole un marco exquisito»; «Haga una lista exhaustiva de todo lo que podría hacer y haga lo último de la lista»; «Haga una repentina, destructiva acción impredecible»; «Incorpore»; «Muévase hacia lo no importante»; «Preparación lenta, ejecución rápida»; «En lugar de cambiar la cosa, cambie el mundo alrededor de ella»; etcétera (Rud, s. f., s. p.).

De las reglas con las que el artista trabaja están, por un lado, aquellas que tienen que ver con su arte como tradición consolidada. Por otro lado, están las que cada artista elige como propias para la consecución de fines culturalmente esperables en una obra. A su vez, están aquellas reglas que son impuestas por el material elegido para el trabajo cuando la novedad del fin perseguido no encuentra un camino marcado por la memoria cultural. Ahora bien, las reglas como estrategias que nos proponen Eno y Schmidt funcionan en distintos niveles: pueden servir para llevar a buen puerto un proyecto altamente convencional y hasta comercial; pueden funcionar muy bien para destrabar situaciones en que la falta de antecedentes obliguen al riesgo; pero también de alguna manera, recopilan modos genéricos de proceder mediante los cuales se podrían establecer estrategias para modificar la inercia producidas por las reglas de los rituales redundantes.

De esta manera, parece haber un fuerte pesimismo y un escepticismo que operan en todo intento por romper los lazos comunitarios, o de romper el aparato, (que sería, en última instancia, quedarnos con nada, morder la mano que nos da de comer). La pregunta que cabe hacer es hacia qué o quién va dirigido ese escepticismo: ¿qué clase de libertad reivindica este *tomar conciencia* del modo en que, a través del leviatán que sea, somos pensados, sentidos, percibidos para de esta manera romper las determinaciones sean comunitarias o estatales que nos automatizan?

Pero parece que ya no hay lugar para el dadaísmo; si no podemos hacer mucho con el silencio es porque el silencio es unidimensional, no dura, y para que haya movimiento necesitamos la alternancia: hacer algo en silencio no es hacer algo con el silencio. El desafío es ¿qué gestos vamos a reinventar, bajo que aspecto? ¿Qué combinación de reglas aún no he vislumbrado y que estrategias oblicuas me permiten mayor lucidez al respecto? Sabiendo que, en última instancia, la única manera de evitar la muerte es aceptando que nada acaba.

## Referencias

Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía* (Trad. Sala-Sanahuja, J.). Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Dangerous Minds (9 de marzo de 2013). *Oblique Strategies: The Oracle of Brian Eno* [Estrategias oblicuas: el oráculo de Brian Eno]. Recuperado de [https://dangerousminds.net/comments/oblique\\_strategies\\_the\\_oracle\\_of\\_brian\\_eno](https://dangerousminds.net/comments/oblique_strategies_the_oracle_of_brian_eno)

Emr, J. (21 de septiembre de 2010). Peter Schmidt's own thoughts... [Los propios pensamientos de Peter Schmidt...] [Entrada de blog]. Recuperado de <http://peterschmidtweb.blogspot.com/2010/09/peter-schmidts-own-thoughts.html>

Eno, B. y Schmidt, P. (1975). *Oblique Strategies: over one hundred worthwhile dilemmas* [Estrategias Oblicuas: más de cien dilemas que valen la pena] [Juego de cartas]. Recuperado de <https://projectoidis.org/estrategias-oblicuas/>

Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía* (Trad. Molina, E.). Madrid, España: Trillas.  
Flusser, V. (1994). *Los Gestos, Fenomenología y Comunicación* (Trad. Gancho, C.). Barcelona, España: Herder.

Huxley, A. (1954). *Las puertas de la percepción. Cielo e infierno*. Recuperado de <http://www.kasalpopular.net/wp-content/uploads/2016/09/ahlpdp.pdf>

Kuhn, T. S. (2004). *La estructura de la Revolución Científica* (Trad. Contin, A.). Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Marías, J. (1997). *Miramientos*. Madrid, España: Samarcanda.

Martoni, A. y Ulm, H. (2016). Rituales de la percepción: Vilém Flusser, por una filosofía de los gestos. *Cuadernos del Sur-Filosofía*, (45), 59-78. Recuperado de: <http://ojs.uns.edu.ar/csf/article/view/889>

Reyvax Duared. (2018). I can't leave my heart. En *The heart beat* [CD]. Hungría: Astrowave. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=9vkObWQzMw4>

Rud, G. (s. f.). Estrategias oblicuas [Entrada de blog]. Recuperado de <https://projectoidis.org/estrategias-oblicuas/>